ชื่อวิจัย การพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ (ร ล ว) โดยใช้ Game based Learning ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวิเชียรชม

ผู้วิจัย นางสาวณิฑิกานต์ มณีอ่อน

หลักสูตร ครุศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ-ภาษาไทย

อาจารย์ที่ปรึกษา นางนันท์นภัส สองเมือง นางหทัยรัตน์ ศรีชัยชนะ และนางสาวณทรัตน์จุฑา ไชยสวัสดิ์

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ (ร ล ว) โดยใช้ Game based Learning ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวิเชียรชม 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ (ร ล ว) ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ Game based Learning กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวิเชียรชม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสงขลา เขต1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 40 คน โดยศึกษาจากประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ได้มาโดยวิธีการเด็กที่ขาดทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ (ร ล ว) จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาไทย เรื่องการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ (ร ล ว) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ Game based Learning จำนวน 12 แผน 2. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ (ร ล ว) 3. ใช้ Game based Learning เป็นนวัตกรรมในการทดสอบความสามารถการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ (ร ล ว) ของนักเรียนชั้นป.2 เกณฑ์การผ่านร้อยละ70 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่า IOC และสถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่ามัธยฐาน ค่าพิสัยควอไทล์ สถิติที่ใช้ในการทดสอบ คือ สถิตินอนพาราเมตริกของวิลคอลสัน

ผลการวิจัยพบว่า

1. ทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ (ร ล ว) โดยใช้ Game based Learning ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนมีระดับความสามารถอยู่ในระดับดีมาก

2. ทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ (ร ล ว) โดยใช้ Game based Learning ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนมีทักษะการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำแท้ (ร ล ว) หลังใช้สูงกว่าก่อนใช้อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05